Mensile - Anno VI - N. 54

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

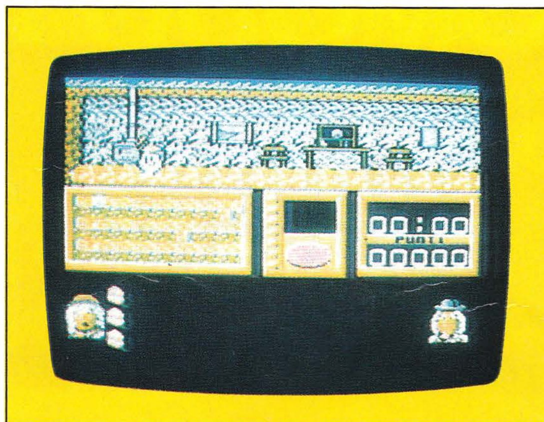
1 GNOMI
2 DOWN
3 REBEL ROBOT
4 WEBBER
5 SUBWAR
6 WIN
7 MR. HAWK
8 KEEP
9 HIPPO
10 ABILENE
11 NINJA
12 COVO
13 OLD YETI
14 MONSTERS
15 PAINT
16 FUNBALL
17 SOMMOSSA
18 FUTURE MOTO
19 DRIVER
20 LUDO
21 BREAK!
22 MAX HERO
23 MOLECULAR
24 PRIVATE EYES
25 BUMMBOMU
26 SHUTTLE
27 SHAKER
28 ROUTE
29 DARDI
30 FITTING

UNO SCOMODO PASSATO

Sovente si è portati a pensare al passato come a un tempo in cui tutto era bello, senza grandi problemi e con la cattiveria dettata unicamente dalla necessità di trovare il cibo. Errore. Se leggerete con attenzione le recensioni di questo mese vi accorgerete che anche il passato poteva essere spietato e sovente il Male aveva il predominio sul Bene. Se non siete convinti di quello che vi diciamo provate a chiedere cosa pensano dei loro tempi ai protagonisti dei giochi recensiti sulla rivista. Sia il professor Potts di Time Machine, sia gli umani attaccati da Torvak vi faranno cambiare idea.

HIT PARADE N. 54 - Periodico Mensile - Marzo 1991 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

GNOMI



"Che bella la vita degli gnomi" è quello che senz'altro molti di voi avranno pensato leggendo i libri che raccontano le loro avventure. Ma siete proprio certi di quello che pensate? Per disilludervi e farvi capire che anche per loro può essere complicato vivere, ecco che i nostri programmatori hanno pensato di rappresentare al computer la vita di una coppia di gnomi. La gnometta affida al suo innamorato di volta in volta delle commissioni sempre più difficili, come ad esempio trovare un determinato oggetto, e lo gnometto deve correre a destra e a sinistra, in casa e all'aperto per accontentare la sua bella nel tempo massimo da lei stabilito. Ma attenzione agli esseri umani, possono essere estremamente pericolosi per i nostri amici che dovranno anche vedersela con un innamorato respinto che cercherà di far loro il maggior numero di dispetti possibile.

JOYSTICK PORTA 2

P	destra
O	sinistra
Q	salta
SPAZIO/FUOCO	inizio gioco

0-85

DOWN



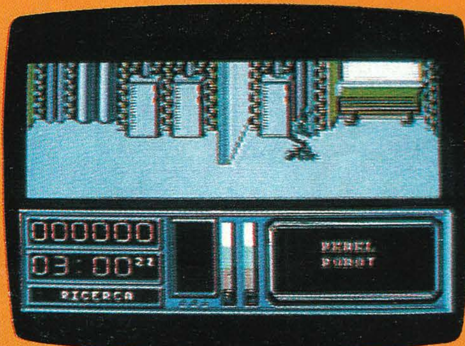
Questo gioco vi porterà in un mondo abbastanza fantastico. All'inizio vi troverete a salutare i vostri amici prima di salire a bordo di un aereo della prima guerra mondiale. La missione affidatavi consisterà nel raccogliere gli ostaggi che alcuni terroristi hanno preso e che si trovano in una base non molto lontana dal vostro punto di decollo. Ma non appena sarete in aria vi troverete a dover fronteggiare non solo aerei di ogni genere che percorrono tranquillamente la propria rotta in voli di trasporto passeggeri o merci, da quelli della vostra epoca a quelli più potenti e veloci degli anni 2000, ma anche a dover fronteggiare aerei guidati da terroristi ai quali dovrete anche rubare la dinamite che trasportano. Sappiamo perfettamente che il vostro compito non è assolutamente semplice, ma confidiamo che la vostra abilità di pilota vi consenta di superare ogni difficoltà.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco joystick
SPAZIO	tastiera

85-125

REBEL ROBOT



Un robot delle industrie Knight, a causa di un improvviso corto circuito è diventato cosciente, proprio come un uomo, e ora viene ricercato dalla sorveglianza della Knight, perché essendo dotato di un laser potentissimo, non possa combinare guai. L'azione è divisa in due fasi: la prima consiste nello scappare dalla fabbrica, ma per fare ciò dovrai trovare l'hardware e il software necessari per attivare il laser e il meccanismo di salto e poi trovare il manuale che ti aiuterà a costruire il robot da richiamo nella 2ª parte. Dovrai essere abile nel cercare e manipolare i vari oggetti usando le varie opzioni ricerca utilizza. Ma attento potrai portare solo 4 oggetti alla volta. Quando sarai finalmente all'esterno, comincia la vera sfida, infatti inseguito dalle forze di sicurezza e da altri robot tuoi simili ti rimarrà come unica possibilità il costruire un robot richiamo che possa essere distrutto al tuo posto. Le guardie sono mortali, ma proprio a causa della tua nuova coscienza umana, potrai solo stordirle. Se riuscirai a trovare il furgone, dove preparare il tuo sosia prima che l'elicottero della sicurezza arrivi, forse potrai riuscire nel tuo intento.

JOYSTICK PORTA 2

F1	parte 1
F3	parte 2
F5	riparte
F7	pausa
FUOCO	cambia stato
SPAZIO	inizio gioco

125-176

WEBBER



Moltissimi di voi avranno avuto l'occasione di leggere quei fumetti dove un misterioso individuo capace di arrampicarsi su ogni superficie come un aracnide si prodiga per i suoi simili superando situazioni pericolosissime ed irrisolvibili per qualunque altro. Ecco che il nostro eroe questa volta è stato rappresentato in un gioco per il vostro computer e a voi sarà lasciato il compito di guidarlo nella sua difficile missione che non dovrà risultare vana. Alcune fanciulle sono state rapite da esseri indiavolati e rinchiuse in un grattacielo da poco costruito nella zona più nuova della città: il nostro eroe dovrà fare del suo meglio per arrampicarsi sulle pareti del grattacielo, trovare le prede e liberarle, dopodiché dovranno insieme raggiungere il tetto del grattacielo dove troveranno un elicottero ad attenderli per portarli definitivamente in salvo. Riuscirete nel vostro scopo?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco/ragnatela
H	pausa sì/no

176-229

SUBWAR



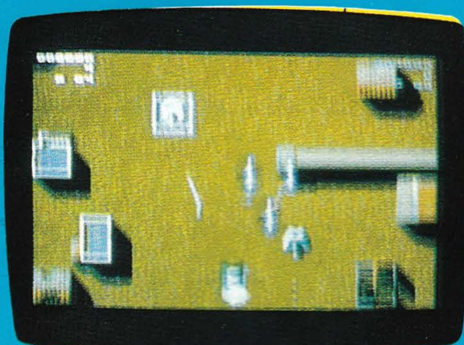
Il 3 settembre 1943 il transatlantico britannico Atenia è stato fatto affondare dagli U30 nazisti. Questo fatto decide l'inizio della battaglia dell'Atlantico. Da allora fino all'estate del '42 i sottomarini nazisti incrementarono la loro abilità fino a distruggere più di 70.000 tonnellate di rifornimenti alleati al mese. Riusciranno i nazisti ad avere successo nel far fallire l'operazione Overlord (l'invasione alleata programmata per il giugno '44). Riusciranno i loro sottomarini a cambiare la storia? La tua missione è di fermare i nazisti recuperando entro il 6-7-44 rifornimenti sufficienti per la missione alleata. Ciò potrà essere fatto se fermando l'attacco dei nazisottomarini vincono gli alleati. Buona caccia. Usa il sonar per rintracciarli e valuta attentamente a che profondità sganciare le bombe.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

229 - 277

WIN



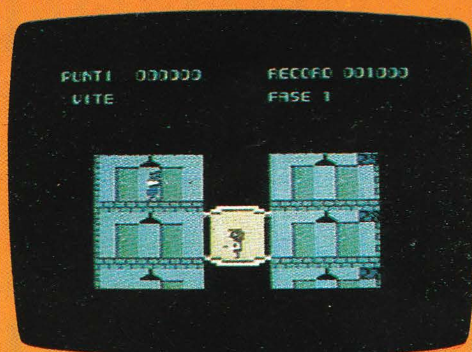
Tua figlia è stata rapita da un gruppo di guerriglieri che la tengono prigioniera per ottenere con il ricatto il tuo aiuto nella lotta contro un gruppo avversario. Tu fingi di essere rimasto emotivamente colpito da questa situazione e di metterti al loro servizio. Ma non appena se ne presenta l'occasione, quando ti viene cioè affidato un elicottero, con dotazioni di fuoco veramente particolari, decidi di recarti al loro campo, distruggerlo, liberando ovviamente la piccola. Purtroppo il tuo attacco non li prenderà di sorpresa, ma saranno comunque costretti a mandarti contro tutte le loro forze aeree e terrestri per tentare di fermarti, perché il desiderio e la voglia di riavere tua figlia ti renderanno forte come un leone e sprezzante del pericolo. Spara a più non posso, attento a non farti colpire e ricorda che il futuro della tua piccola è nelle tue mani.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

272 - 321

MR HAWK



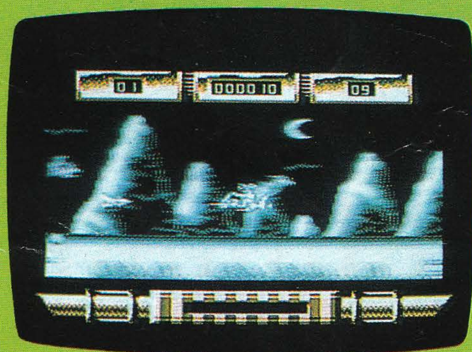
Il perfido Mr Hawk ha nascosto i piani per la distruzione di Los Angeles nel suo grattacielo, dentro alcune stanze con la porta rossa. Tu sei stato paracadutato sul tetto del grattacielo di notte e dovrai introdurti all'interno dell'edificio per ritrovare i piani, recarti al pianterreno, prendere l'auto e scappare. Ma il grattacielo è sorvegliato da guardie armate che cercheranno di rendere il tuo compito pericoloso e molto difficile. Usa gli ascensori per spostarti da un piano all'altro, spara e colpisci a colpi di karaté i tuoi avversari. Se colpirai le luci avrai un bonus e se riuscirai a colpire dei nemici al buio dei punti extra. Ricorda che più vicino sarai alla soluzione e più le guardie ti staranno addosso agguerrite.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

32 - 346

KEEP



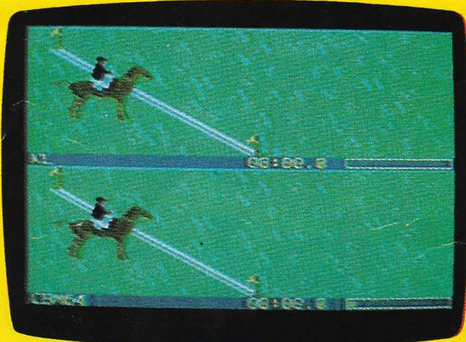
Il mondo che apparirà ai vostri occhi non appena il gioco entrerà in funzione sul vostro schermo sarà fantastico e strabiliante. Il personaggio che dovrai impersonare è un pilota di un caccia il cui compito consiste nel raccogliere le pillole energetiche necessarie per far funzionare il condotto sotterraneo della città fantasma. Ma come capirete immediatamente il nostro pilota sarà ostacolato da numerose fantastiche creature, volanti e non, che cercheranno di distruggerlo per impedirgli di terminare la sua missione; infatti se riuscirà a riempire tutto lo spazio rappresentato alla base dello schermo, potrà passare al livello successivo e così via fino a ripristinare tutta la centrale nucleare sotterranea. Sappiamo che prontezza di riflessi e fermezza di nervi sono indispensabili per arrivare in fondo, ma non dubitiamo che ne abbiate a sufficienza.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

346-381

HIPPO



Anche la pubblicità televisiva ha scoperto che l'andare a cavallo, oltre ad essere salutare, perché è uno sport che viene vissuto all'aria aperta, lontano dal gas di scarico, dalla civiltà d'asfalto, è utile per il fisico per la ginnastica cui il cavaliere viene sottoposto. Eccovi quindi questo gioco dove dovrete portare il vostro fantino, ben assestato a cavalcioni di un vero purosangue, alla vittoria. Potrete giocare da soli, contro il vostro CBM 64, o con un amico, ma il vostro compito sarà sempre lo stesso, far saltare in modo idoneo e adatto il vostro cavallo facendogli superare i vari tipi di ostacoli che troverete sul percorso, raggiungendo il traguardo nel minor tempo possibile. Attenti a non cadere.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

ABILENE



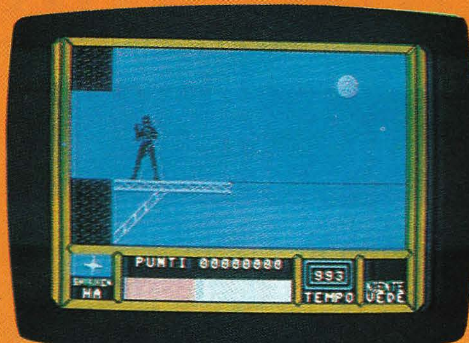
Che cosa ne pensi di essere trasportato, con la macchina del tempo, nel vecchio Far West, dove l'unico modo per sopravvivere è sparare prima che gli altri ti sparino. Lo scopo del nostro gioco è proprio questo: sopravvivere all'attacco dei gangster armati che tentano di ucciderti, per ogni malvivente ucciso ottieni una ricompensa, ma attenzione perché dovrai stare attento a non colpire le povere persone indifese che passeggiano nelle strade, nel caso dovessi incorrere in un errore, verrai penalizzato dovendo pagare una ricompensa ai cari del defunto. Fortunatamente poi alla fine delle tue fatiche potrai recarti nel saloon e partecipare ad una bella partita di "Black Jack" e se il bordo dello schermo lampeggerà vorrà dire che tu o uno dei tuoi nemici avete fatto 21 punti o oltre. Buon divertimento, amigo!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	carta
F7	stop carte
SPAZIO	vedi carte

381 - 913 913 - 965

NINJA



Il protagonista di questa avventura è un ninja che deve scegliere di volta in volta la missione da compiere tra le seguenti: forza di volontà e di muscoli, direzionare l'energia, armonia con l'Universo, aver cura di sé e degli altri, premonizione del pericolo, conoscere i pericoli altrui, padronanza dello spazio-tempo, controllo della natura, conoscere. Il computer ti assegnerà i compiti che dovrai assolvere per esaurire la tua missione e che potranno consistere nel raccogliere oggetti, distruggere individui, superare difficoltà di ogni genere e naturalmente raggiungere un obiettivo finale. Sul tuo cammino incontrerai anche altri individui che cercheranno di ostacolarti e tu dovrai usare tutte le tue capacità per giungere alla fine, tenendo presente che il tempo a tua disposizione non è inesauribile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

COVO



Hai finalmente la possibilità di essere alla guida di un potente elicottero da combattimento dotato dei più moderni sistemi di puntamento e di offesa, con missili anticarro e mitragliatrice. Sei stato inviato in missione in una zona del globo dove il comando centrale militare è a conoscenza che ci sia un gran movimento di truppe che stanno preparando un attacco da sferrare alla tua nazione. Dovrai fare il possibile per distruggere quanti più aerei, elicotteri e carri armati verranno sotto il tuo tiro. Ma stai anche molto attento, vista la pericolosità della tua missione, il tuo comando ha inviato in tuo aiuto un gran numero di aerei amici, che potrai riconoscere dal colore simile al tuo, non dovrai quindi colpire loro. Ricorda che le munizioni in tuo possesso non sono illimitate, colpisci quindi le basi dove sono contenute le riserve dei tuoi nemici per fartene una nuova scorta.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

446- 478

476 - 513

OLD YETI



Questo gioco vi riporterà molto indietro nel tempo, in particolare all'era delle caverne quando gli essere umani erano molto scontrosi ed alcuni in special modo più di altri. Il protagonista della nostra avventura è proprio un omone peloso, molto grosso, quasi uno ieti, il cui ambiente naturale sono le grotte. Lo ieti può girare un po' ovunque alla ricerca di cibo, torce, per farsi luce negli anfratti più remoti, o per scaldarsi; gli è anche permesso uscire all'aperto, ma qui il suo peregrinare è molto più pericoloso, perché individui nascosti lo bersagliano con frecce o sassi, cercando di ucciderlo. Lo ieti può saltare, ma non deve cadere da troppo in alto, e deve accuratamente evitare le pozze di petrolio che trova sul suo cammino, sia perché il caderci dentro è mortale, sia perché le loro esalazioni lo fanno stare molto male. Insomma dovete fare il possibile affinché il nostro povero ieti riesca a diventare il più vecchio possibile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

MONSTERS



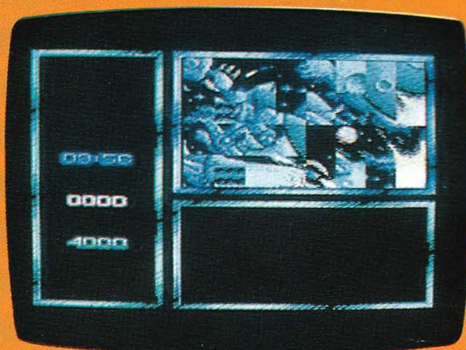
Furiosi per essere stati portati nelle metropoli per divertire la gente e stanchi di stare rinchiusi in enormi gabbie senza poter disporre a proprio piacimento della vita, i nostri giganteschi amici hanno deciso di fuggire. Hanno divelto le sbarre ed ora si divertono in un nuovo ed emozionante gioco, che nella giungla non era possibile, demolire a colpi di pugni gli edifici della metropoli per radere tutto al suolo. Invano vengono fatte intervenire squadre di tiratori scelti, che se afferrati dai giganti vengono mangiati, squadriglie di aerei ed elicotteri, i furiosi bestioni sembrano immortali e colpiscono rione dopo rione un numero sempre maggiore di edifici. Ma il sacrificio dei militi non sarà vano, anche questi giganti non hanno vita illimitata ed i singoli danni riescono alla fine ad eliminarli e... sorpresa, alla fine gli enormi animali vengono trasformati in pudichi uomini, che ci sia di mezzo la magia?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO per dare pugni

513- 545 545- 578

PAINT

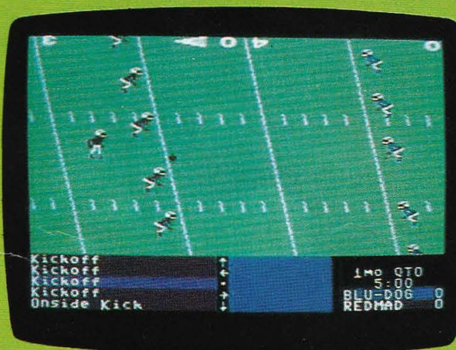


Non appena avrete premuto il pulsante di fuoco sul vostro schermo apparirà, come per incanto, un'immensa riproduzione. Ma la vostra vista non vi inganna, la rappresentazione è impossibile da decifrare, non sono i vostri occhi che vi fanno vedere qualcosa che non esiste: per dispetto qualche buontempone ha mescolato i vari pezzi del puzzle che compongono la fotografia e di conseguenza non si riesce a capire che cosa era stato disegnato. Il vostro compito consisterà proprio nel cercare, in un periodo di tempo stabilito dal computer, di muovere le varie pedine del puzzle per ricostituire il quadro che era presente all'origine. La cosa non sarà assolutamente facile, perché, proprio come nel gioco del "Quindici", che molti certamente conosceranno, nel mettere a posto una casellina potreste metterne fuori posto un'altra. Siamo comunque sicuri che con un po' di pazienza e buona volontà riuscirete ad arrivare alla fine.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FUNBALL



Il football americano, come dice l'aggettivo che lo contraddistingue, è nato negli Stati Uniti d'America e lì ha sviluppato tutte le sue tattiche di gioco. Lì si svolge anche il campionato più famoso e più seguito, le cui partite, da alcuni anni, vengono rappresentate anche nel nostro paese durante tutto il suo svolgimento, tanto da far sì che sempre un maggior numero di giovani si appassioni a questo gioco così "macho". Ma non sono molti i giovani che al di là della semplice passione da osservatori se la sentono di entrare in campo, per farsi rompere le ossa si suol dire, e fare quattro tiri. Ecco quindi per voi una facile e semplice rappresentazione da computer che vi permetterà di provare emozioni incontenibili, ma senza il pericolo di ricevere danni fisici. Osservate attentamente i suggerimenti che vi darà il computer e buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO time out/sostituzioni

RESTORE nuova partita

578 - 601



TIME
MACHINE

Questo gioco è così complicato che solo riassumerlo è un lavoraccio, ma vediamo di riuscirci. Il professor Potts si trova intrappolato nel passato dopo essere caduto in una specie di distorsione temporale, e purtroppo la sua macchina del tempo è stata fatta esplodere da un gruppo terrorista. In questa situazione, Potts deve "creare" il tempo in modo che tutto ciò che è storicamente accaduto accada veramente in modo di giungere al presente e fare in modo che i terroristi non mettano fuori uso la macchina del tempo. Chiaro? Probabilmente no, ed è comprensibile!









Nel gioco ci sono cinque zone temporali (era preistorica, era glaciale, età della pietra, età del ferro e presente), e il professore deve favorire il passaggio da un'era all'altra, fino al presente. Per esempio, per passare dalla preistoria all'era glaciale, Potts dovrà riuscire a raffreddare l'ambiente e poi, per passare all'età della pietra, dovrà riscaldarlo. E così via.
Il guaio è che bisogna passare continuamente da un'epoca all'altra per fare in modo che le cose restino come devono essere: per esempio, se l'era glaciale cominciasse a riscaldarsi, bisognerebbe ricominciare tutto da capo! Per fortuna, forti della vostra esperienza di "creatori d'epoche", saprete tenere tutto sotto controllo.
In sostanza, si tratta di un gioco avventuroso con cinque diverse ambientazioni per ogni zona temporale, ambientazioni che cambiano progressivamente col passar del tempo.
In cima allo schermo appare una mappa delle zone create, e si accende un rettangolo rosso se in esse c'è qualcosa che va storto: attenzione soprattutto a tener d'occhio l'evoluzione, in modo che segua il suo giusto corso.
Nel corso del gioco incontrerete altri personaggi, per esempio uno yeti che vi attaccherà per paura che vogliate modificare il suo habitat, e poi dei piccoli mammiferi pelosi che dovrete proteggere, in quanto sono i progenitori dell'uomo. E poi avrete a disposizione il teletrasporto, delle capsule che permettono di viaggiare nel tempo e anche una pistola.
Cos'altro si può dire di questo complicatissimo gioco? Che è originale, appassionante e che evita il rischio di diventare un fiasco grazie alla cura con cui è stato realizzato.

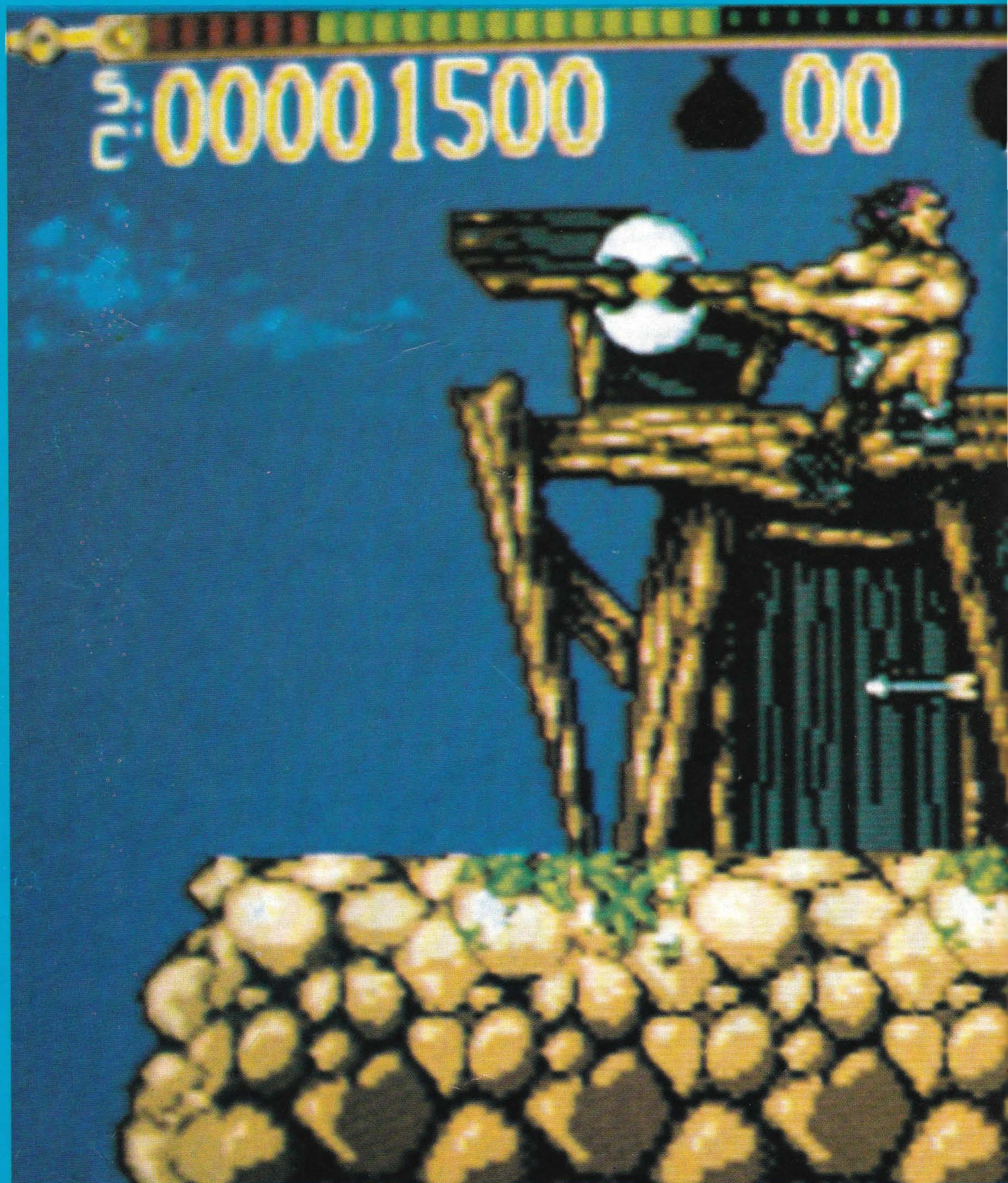
Carlo Barigazzi



Un malvagio negromante infierisce contro la popolazione distruggendo i raccolti e terrorizzandola, ma mentre tutti non osano mettere il naso fuori di casa arriva un barbaro dal fisico da culturista, Torvak, voglioso di menare le mani e di riportare la serenità nel paese.

Torvak è un tipo atletico, e quando si tratta di correre, saltare, arrampicarsi e fare a pezzi dei mostri, non c'è tipo migliore di lui. Il gagliardo Torvak non arretra davanti a orchi armati di clave, coltelli e archi, accompagnati da orde di mosche, vespe e persino piante velenose. Un lavoro faticoso, ma c'è la ricompensa del tesoro che si trova strada facendo, nonché le pozioni e i cristalli che amplificano magicamente la potenza delle armi del barbaro.

Il gioco è suddiviso in cinque livelli pieni di sottozone, e alla fine di ciascun livello si annida un enorme demone maligno. Bisogna sconfiggerlo per passare al livello successivo — e alla fine del quinto livello ci si deve scontrare col Maligno. Sconfiggendolo, tor-



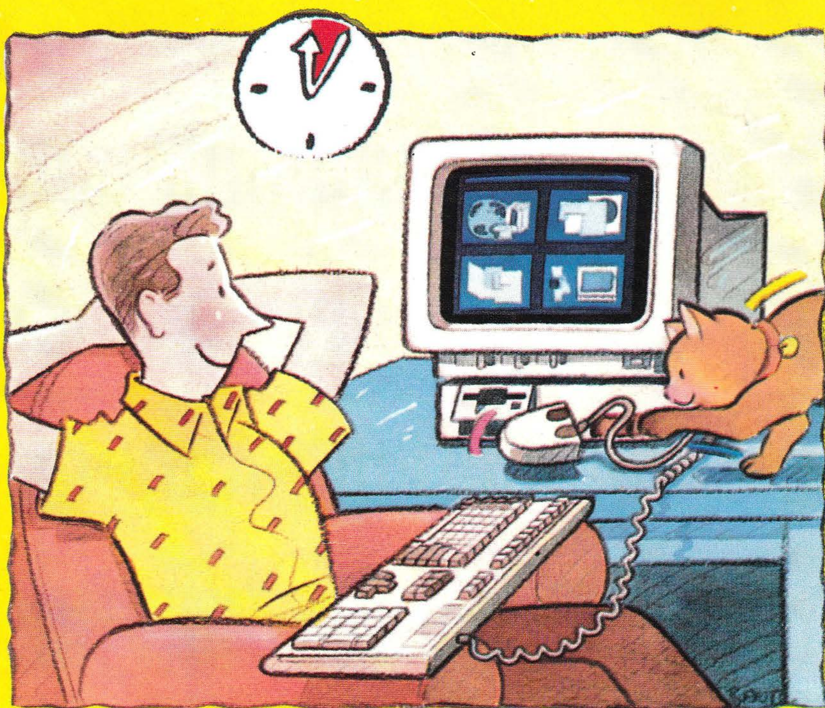
neranno la pace e la prosperità... ma se sarà Torvak ad essere sconfitto, farà una fine davvero pietosa!
La versione 64 di **Torvak** è esattamente identica alla versione Amiga e sarà presto in commercio. Quanto alla versione Amiga, non ci si possono aspettare grandi novità dato che un gioco in cui un muscoloso tontolone se ne va in giro affettando mostri di ogni sorta non può che richiamare giochi come **Rastan**, **Rastan II**, **Legendary Axe**, **Barbarian II** ecc. Malgrado la mancanza di originalità, **Torvak**



può vantare degli sprites e degli sfondi eccezionalmente dettagliati, dei mostri simpatici e dei divertenti effetti splatter. Gli effetti sonori e le musichette sono variati ma dopo un po' anche ripetitivi, e lo stesso si può purtroppo dire anche della meccanica di gioco: d'accordo che sbudellare i mostri è divertente, però alla lunga diventa monotono.
Chi sognava un gioco sul tipo di **Rastan** non resterà deluso, però il prezzo di **Torvak** resta piuttosto salato per un gioco privo di spunti originali.

UN PC? ECCO IL PS/1

Se hai sempre rinviato l'acquisto di un personal perché sei troppo occupato per imparare a usarne uno, il PS/1 Ibm è fatto apposta per te. Accendilo e il video ti mostrerà quant'è facile fare qualsiasi lavoro: verifiche finanziarie, piani, grafici e trattamento di testi. Dagli soltanto cinque minuti del suo tempo e i risultati ti sorprenderanno. Il vantaggio del PS/1 è che non devi essere un esperto per usarlo. Sul video appaiono parole e immagini che ti insegnano, nel modo più pratico, mentre stai lavorando. Niente gergo informatico, né messaggi difficili da decifrare, ma solo risultati concreti e professionali. Tutto quello che ti serve per cominciare è in un'unica confezione, compresi i cavi e il mouse per lavorare senza usare la tastiera.
Appena lo accendi vedi uno schermo grafico diviso in quattro quadranti. Il PS/1 ti invita a scegliere secondo ciò che vuoi fare e a leggere le brevi spiegazioni sui quadranti, che ti dicono quello che devi sapere. E c'è anche un tasto di aiuto a cui ricorrere in qualsiasi momento per ottenere semplici istruzioni dal video.



Chi può usare il PS/1?
Tutti, basta premere un tasto.

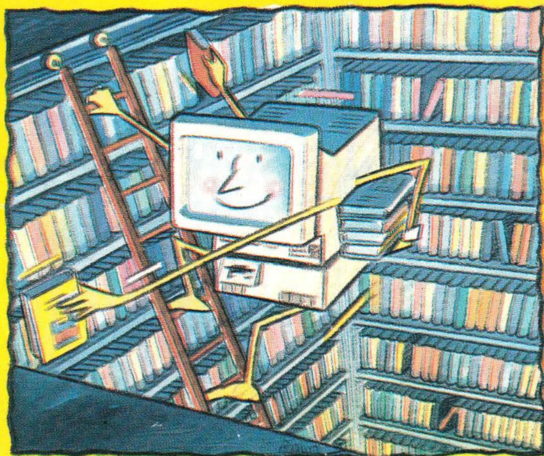
In questo quadrante è predisposto un programma didattico sul PS/1 e sul suo funzionamento. Non devi far altro che premere un tasto per cambiare pagina o per dare una scorsa veloce alle varie sezioni. Il tutto è raccontato in forma molto semplice e hai anche a disposizione un indice elettronico.

Il PS/1 incorpora il Microsoft Works, un diffuso pacchetto di software con funzioni di scrittura, calcolo e archivio. Selezionando il Works sullo schermo, puoi attivare le singole funzioni, oppure farle lavorare insieme.

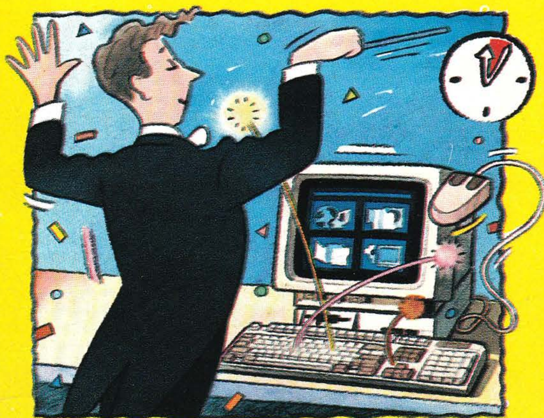
Se devi preparare un memo, una lettera o una tesi di laurea, l'Elaboratore di testi ti aiu-



ta a farlo in modo rapido e chiaro. Semplici istruzioni ti permettono di rivedere, correggere, spostare paragrafi e addirittura controllare l'ortografia.
E se vuoi dare al testo una veste più professionale, sono disponibili opzioni grafiche come grassetto, corviso e sottolineatura.
Le funzioni di calcolo sono nel Foglio Elettronico. Inserendo i dati in righe e colonne, scoprirai che il PS/1 sa gestire lavori complessi, come una previsione finanziaria, la creazione di un grafico o la definizione del budget familiare. Il foglio Elettronico ti dà anche i totali delle colonne e corregge automaticamente le cifre in caso di modifiche.
Il Data base è lo strumento che ti aiuta a gestire le informazioni. Per esempio, può memorizzare indirizzari elettronici e liste di distribuzione, livelli di scorte e dati relativi all'andamento degli affari.
Questi dati possono essere utilizzati per produrre grafici, lettere personalizzate o relazioni. E poiché tutto viene memorizzato automaticamente, è facile trovare quello che occorre.
Facendo lavorare insieme queste funzioni, puoi ottenere ancora di più. Per esempio, inserire un grafico in una relazione o abbinare un testo e una lista di indirizzi per lettere personalizzate.
Se vuoi invece utilizzare altri programmi, oltre al Microsoft Works, tramite il quadrante Software Utente, potrai organizzare i tuoi lavori in modo facile e veloce. Sia che tu usi il personal per lavoro, per la casa o a scopo didattico, non ti servirà probabilmente niente di più del software già nel PS/1.



Migliaia di programmi alla tua portata.



Con il PS/1, sei tu all'opera

Se però hai un personal in ufficio, ti potrebbe essere utile installare lo stesso software sul tuo PS/1 per lavorare anche a casa. Ci sono poi corsi o videogame che richiedono programmi particolari. In questi casi, basterà caricarli sul PS/1 perché siano operativi da subito.
Quando avrai imparato a conoscere il PS/1, soprattutto se userai sempre lo stesso programma, ti basterà utilizzare la funzione di personalizzazione per aver accesso al programma abituale non appena si accende la macchina. Questo grazie al quarto quadrante: il Dos Ibm.
Il funzionamento del PS/1 è controllato dalla più recente e potente versione del Dos Ibm. È utilizzato da un numero così elevato di personal computer, da metterti a disposizione centinaia di programmi.
Se pensi quindi di volere di più, ad esempio un programma di contabilità o anche solo dei videogiochi, scoprirai di avere a portata di mano una scelta vastissima.
Senza contare poi che il Dos ti permette di scambiare dati e programmi con altri personal che adottano questo sistema operativo.
Anche se oggi ritieni che la dotazione del PS/1 risponda alle tue esigenze, domani potresti aver bisogno di espandere la memoria o di passare da un sistema a minidischi a uno a disco fisso, oppure decidere di creare i tuoi programmi e personalizzare il modo in cui opera il PS/1.
Grazie al Dos, questi cambiamenti possono essere introdotti con estrema facilità.
E se il PS/1 non dovesse più bastarti, la base Dos ti permetterà di trasferire programmi e informazioni su personal più potenti.

COME SCEGLIERE IL PC "GIUSTO"

Le versioni sono quattro: puoi scegliere tra video monocromatico o a colori, tra disco fisso o unità minidisco. Scegli in base alle tue esigenze e all'uso che intendi fare del personal.

- PS/1 con unità minidisco, 512 KB di memoria interna e unità video monocromatica.
- PS/1 con unità minidisco, 512 KB di memoria interna e unità video a colori.
- PS/1 con 30 MB di memoria su disco fisso, unità minidisco, 1 MB di memoria interna e unità video monocromatica.
- PS/1 con 30 MB di memoria su disco fisso, unità minidisco, 1 Mb di memoria interna e unità video a colori.

Video a colori
Sfrutta al massimo i vantaggi del PS/1, visualizzando le informazioni a colori. I grafici risulteranno più vivaci e più facili da capire.

Video monocromatico
Se pensi che il colore non sia fondamentale per il lavoro che intendi svolgere e preferisci un prezzo più contenuto, il video monocromatico è quello che fa per te.

Disco fisso
Il disco fisso ti consente di conservare dati e programmi nella memoria del PS/1, anziché su minidischi separati. Grazie all'elevata capacità di memoria del disco e alla maggiore memoria interna di lavoro, questo modello può essere più efficiente di quello con unità minidisco.

Minidischi
Anche se meno potente, è ottimale per la maggior parte dei lavori d'ufficio, degli usi domestici o didattici. È l'ideale se dall'ufficio vuoi portarti i minidischi a casa.

Nella confezione...
- Processore 80286 da 10 Mhz
- 512 KB di memoria interna o 1 MB nei modelli con disco fisso.
- VGA (Video Graphics Array) con 64 tonalità di grigio e fino a 256 colori.
- Unità minidisco da 3,5" e da 1,44 MB.
- Disco fisso da 30 MB (solo versioni con disco fisso).
- Porta parallela per stampante.
- Interfaccia seriale (per dispositivi di comunicazione, come il modem esterno).
- Porta mouse e mouse a due pulsanti.
- Unità video monocromatica o a colori VGA IBM Photo Graphic* con regolazione di volume, luminosità e contrasto; interruttore di alimentazione, altoparlante e presa per cuffia.
- Tastiera IBM Selectric Touch* da 102 tasti.
- Cavo di alimentazione.
- DOS IBM versione 4,01.
- Software Utente per utilizzare altri programmi applicativi.
- Microsoft Works versione 2.
- Programmi didattici per PS/1 IBM e Works.
- Linguaggio di programmazione BASIC, per chi desidera creare i propri programmi.

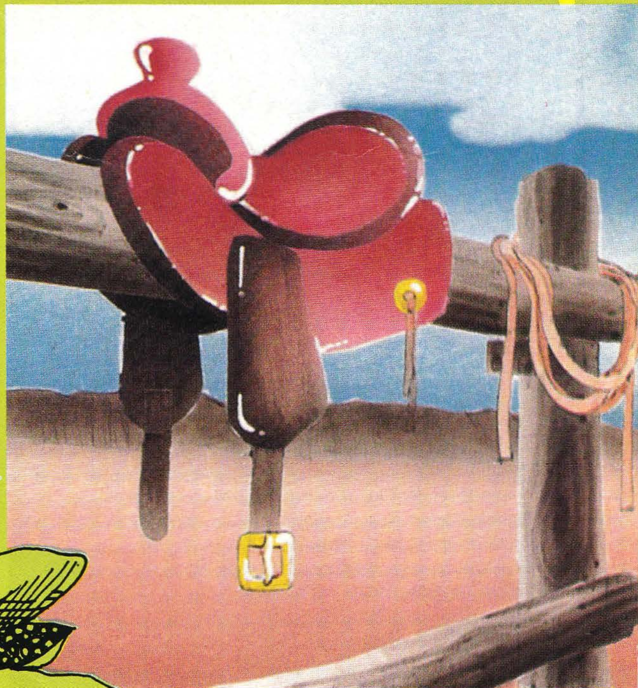
Documentazione
- Manuale di avvio del PS/1 IBM.
- Manuale d'uso del PS/1 IBM.
- Manuale per il Microsoft Works.
- Condizioni d'uso IBM.

Opzioni
- Scheda di espansione della memoria da 512 KB.
- Seconda unità minidisco da 3,5" e 1,44 MB.
- Unità minidisco da 5,25" con capacità di 360 KB o 1,2 MB da collocare sotto l'unità di sistema.
- Disco fisso da 30 MB per i modelli con unità minidisco.
- Unità di espansione con tre alloggiamenti: uno da 9,5" (24,1 cm) e due da 11" (27,9 cm).
- Unità video a colori per modelli con video monocromatico.
- Scheda audio con suono a 4 voci, connessione joystick, o seconda connessione joystick, connessione MIDI.

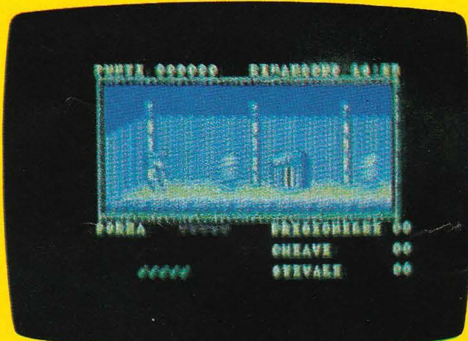


GUNSMOKE

Siamo nel selvaggio West e nei panni dello sceriffo devi vedertela con numerosi cow boy che spuntano dalle stradine laterali e appaiono anche in cima allo schermo. Sparagli prima che te ne tolgano il tempo, ma la metà delle volte non riesci a vedere le loro pallottole. E questo provoca una spaventevole infinità di morti. Ti potrà anche capitare di essere assalito da uno scarafaggio gigante con un cappello da cow boy.



SOMMOSSA



Senz'altro avrete sentito che soprattutto negli Stati Uniti, abbastanza spesso avvengono delle rivolte nelle prigioni più disgraziate dove vengono rinchiusi i malviventi più terribili, e certamente vi sarete qualche volta chiesti come vi comportereste se foste uno di quei secondini rimasti incarcerati con i prigionieri all'interno del carcere. Ecco che vi diamo l'opportunità di dimostrare dal vivo che cosa sareste capaci di fare se vi doveste trovare in una tale situazione. Il secondino protagonista della nostra avventura ha lo sgradevole e pericoloso compito di ricondurre alla ragione, rimettendoli nelle celle, il maggior numero di prigionieri. Ma durante il suo compito dovrà stare attento a non perdere energia, succhiatagli dai prigionieri evasi, e che potrà fortunatamente ricaricare se trova da bere e da mangiare, a non farsi scappare gli stivali, molto utili per camminare meglio, e a raccogliere ovviamente le chiavi indispensabili per rinchiudere i prigionieri. Comunque siamo certi che la vostra abilità di video-giochisti vi consentirà di ottenere ottimi risultati.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FUTURE MOTO



Ci troviamo sul pianeta Horn, quasi completamente distrutto durante una terrificante guerra nucleare, dove ha la sede un governatore che mira a conquistare i pianeti del suo settore astrale per assecondare le sue mire espansionistiche. Dal momento che non dispone di numerosi mezzi militari cerca di usare l'arguzia per riuscire nei suoi scopi e per mettere in ginocchio il re del pianeta Creeper e ordina perciò ad alcuni suoi seguaci di rapirne la figlia. Ma il fedele Lancer si incarica di sbarcare sul pianeta nemico e liberare la fanciulla. A cavallo della sua potente turbo-moto Lancer dovrà cimentarsi in aspri scontri con le forze nemiche sparando con il suo laser contro i motovelivoli nemici e volando a pochi metri dal suolo superare le varie barriere difensive per giungere all'armata amica.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DRIVER



La stagione automobilistica, intesa come Campionato Mondiale, si è conclusa da non molto e a molti di voi sarà rimasta la voglia e la speranza di poter guidare una potente auto, magari con al fianco una dolce fanciulla, come un pilota di Formula Uno. Ma questo sogno non può avverarsi così facilmente; abbiamo pensato a voi e, sperando di farvi cosa gradita, eccovi l'opportunità di guidare una veloce vettura in un circuito autostradale dovendo solo stare attenti a non andare a sbattere contro camion e altri veicoli che affollano la pista e soprattutto a non uscire dalla carreggiata. Avrete a disposizione due marce, che potrete cambiare con una semplice pressione del fuoco sulla joystick, e tenete presente che la benzina a vostra disposizione non è illimitata; se volete giungere alla fine cercate di economizzare sulle manovre e sulle sgommate.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

151 - 200

LUDO



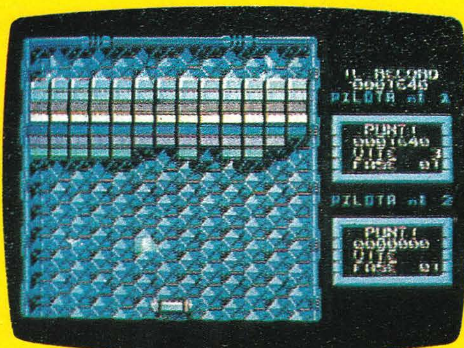
Siete mai stati all'ippodromo ad osservare i purosangue che corrono verso la dirittura d'arrivo, quasi spinti da una forza interiore e spronati abilmente dal proprio fantino? L'emozione è veramente molta, soprattutto se avete avuto il tempo, prima che lo starter abbia dato inizio alla gara, di fare le vostre puntate e sperare che il vostro cavallo beniamino possa tagliare il traguardo per primo facendovi guadagnare molti soldi, e anche per il proprietario della scuderia, cui appartiene il cavallo, la vittoria è molto importante. Ma partecipare ad una gara vera e propria non è sempre possibile, ecco quindi che con Ludo verrete ammessi ad una strana competizione. Infatti i cavalli in gara non vengono governati dal classico fantino, avanzano invece in base ai punti che otterrete centrando con delle palline le buche sul tavolo alla base del vostro schermo. Il gioco vi sembrerà molto difficile all'inizio, ma a mano a mano che diventerete più abili nel lanciare la pallina, centrando le buche più lontane, più facile sarà per voi raggiungere la vittoria.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

200 - 210

BREAK



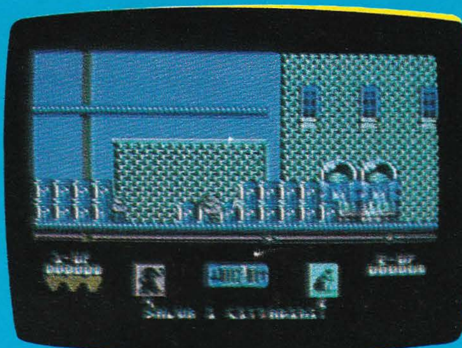
Senz'altro molti di Voi avranno sentito parlare di "squash" una specie di doppio di tennis giocato contro un muro dove i due avversari si contendono la vittoria colpendo la pallina con una racchetta. Visto che questo sport, per ora da noi abbastanza sconosciuto, sembra stia prendendo piede, ecco che vi viene offerta la possibilità di giocarne una versione simile sullo schermo. L'unica differenza consiste nel fatto che i mattoni del muro vengono piano a piano eliminati, ottenendo naturalmente un punteggio ogni volta e dovrete cercare di non farvi derubare dai vostri avversari, dei piccoli robot che cercano di prendervi i mattoncini per raggiungervi più alla svelta. Mettete a dura prova i vostri riflessi per dimostrare la vostra abilità.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

240-289

MAXHERO



Le città si stanno riempiendo di criminali e girare per le strade soprattutto nei quartieri più decentrati e magari nelle ore notturne non è veramente facile. Le persone anziane escono di casa con il terrore di essere preda di malviventi, rapinatori e ragazzi disgraziati che possano rubare i loro pochi quattrini o peggio ancora far loro del male. Ecco che nella nostra cittadina è da poco apparso un eccezionale personaggio, che, incurante dei pericoli da lui corsi, impavido davanti alle armi dei banditi "svolazza" per le vie della città, proteggendo le persone anziane e qualsiasi cittadino che venga nel suo raggio di azione. Il lavoro del nostro amico non è affatto semplice, perché da ogni angolo appaiono individui armati, che, scoperta la sua professione, vogliono eliminarlo. Il nostro super-eroe combatterà solo a suon di pugni, ma vedrete che saranno veramente eccezionali.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
H	pausa
S	ricomincia
F1	opzioni
1	un giocatore
2	due giocatori
3	effetti sonori
4	musica
5	record

289-329

MOLECULAR



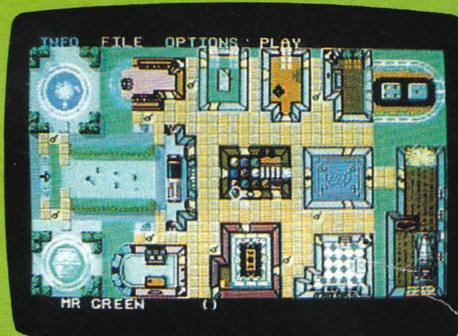
Siamo nell'anno 2280 e sebbene l'uomo abbia colonizzato tutto il sistema stellare il suo sviluppo politico e morale non è mutato dal ventesimo secolo e la guerra interstellare dura da moltissimi anni. Tu fai parte di un gruppo di dissidenti che è contrario alle nuove ricerche biologiche portate avanti dalla Corporazione che hanno portato alla creazione di una nuova arma: i mubidi. A bordo della tua navicella dovrai entrare nelle 15 zone vitali della Corporazione, recuperare i componenti di un meccanismo che si è autodistrutto e portare i 15 pezzi nella 16ma zona per distruggere il sistema e passare al livello successivo. Il gioco inizia con la tua navicella attaccata alla nave madre, sulla sinistra dello schermo hai 6 icone: 2 rappresentano gli effetti sonori, la freccia al centro indica il modo in cui vi trovate, altre tre icone sono le armi (missili-barriere e torpedini fotoniche) la freccia bianca indica l'arma scelta. Premete il fuoco e vi troverete in una delle 16 zone dell'istituto di ricerche, la zona di sinistra è quella di controllo, le altre zone quelle di prova e premi fuoco per sceglierne una. Combatti contro i mutanti per raccogliere il componente e portalo nella zona di controllo. Quando consegni il componente nella zona di montaggio ottiene 3 buoni vita, utilissimi. Ora non ti resta che scoprire da solo le armi migliori per ogni zona e ricorda che il futuro della tua specie è nelle tue mani.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa on/off
Ø	fuoco
O	alto
L	basso
<	sinistra
>	destra

329-362

PRIVATE EYES



Nella vecchia casa che ospita un gruppo di amici è stato commesso un omicidio e voi vi siete intestarditi per trovare il colpevole, la stanza dove è stato commesso il delitto e l'arma usata. Per fare ciò dovrete muovere il vostro personaggio tra le varie stanze per un numero di quadretti indicato dal lancio dei dadi cercando di raggiungere le caselle sulle quali è rappresentata la lente d'ingrandimento e che vi daranno l'indicazione di un oggetto ove si trova un indizio e verso il quale dovrete cercare di convergere per recuperarlo prima che giunga un vostro avversario. Sulla base degli indizi raccolti, per esclusione, dovrete poi formulare la vostra accusa e se le vostre osservazioni saranno quelle esatte riceverete il titolo di miglior detective dell'anno. Il gioco sembra abbastanza complicato, ma a mano a mano che ve ne impraticherete vi sembrerà sempre più semplice.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

362 - 401

BUMMBOMU



Questo gioco ti trasporta su un pianeta della nostra Confederazione, la cui configurazione fisica non ti è perfettamente chiara. Prima di spedirti in questo luogo infestato da strani animali malvagi, dove persino uccelli e farfalle possono essere mortali, ti è stato solo detto che dovrai recuperare alcune lettere molto importanti per scoprire il mistero che circonda questo pianeta e le ragioni per cui è stato abbandonato. Il tuo cammino sarà irto di pericoli, oltre che per la fauna, anche perché improvvisamente si aprono sotto i tuoi piedi pericolosi baratri che ti fanno precipitare e perdere una vita. Ma fortunatamente altri avventurieri si sono recati prima di te su questo pianeta, anche se con una sorte meno fortunata, tanto che hanno lasciato qua e là alcune armi, che potrai recuperare per aiutarti nel tuo compito. Riuscirai a farla franca dai ripetuti assalti dei tuoi nemici?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SHUTTLE



Tu sei il pilota di una nave rifornitrice per le miniere, il tuo compito è abitualmente quello di introdurti nelle caverne di Zanzibar portando rifornimenti ai depositi sotterranei. Sulla superficie del pianeta si trovano 5 depositi indicati con delle strisce gialle. Se la luce bianca lampeggia sulla sommità dell'edificio puoi atterrare e raccogliere 5 forniture e portare a pieno il livello del carburante del tuo velivolo. Evitando le molte antiche difese devi entrare nelle caverne e portare le scorte. Ogni installazione che ha necessità di rifornimenti sarà indicata con una luce rossa. Le restrizioni locali di volo ti consentono di atterrare solo sulle strisce gialle. Una volta riforniti i 5 depositi dovrai ritornare alla superficie per ripristinare il tuo magazzino di bordo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

401-437

937-962

SHAKER

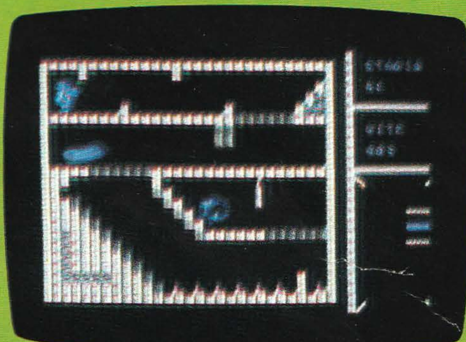


Il giardino della villa di campagna è infestato da animali di ogni tipo: lumache, tartarughe, rane, che, ghiotti di vegetali, divorano le foglie di tutte le piante rendendolo a poco a poco sempre meno gradevole all'aspetto e uccidendo di conseguenza tutta la vegetazione. Visto che sembra impossibile, o per lo meno molto difficile trovare qualcuno disposto a disinfestare il prato, ecco che un intraprendente scienziato ha messo a punto una scarpa meccanica che lanciando una sfera riesce a poco a poco ad eliminare le simpatiche, ma voraci bestiole. La scarpa deve però cercare di non entrare in contatto con gli animaletti, che per una strana ragione, sono in grado di assorbire la sua energia, mentre deve ricercare tutte le fonti di calore che la ricaricheranno. Il controllo della scarpa e della sua sfera sono abbastanza semplici e quando avrai preso confidenza con loro potrai passare ad una versione più difficile.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

ROUTE

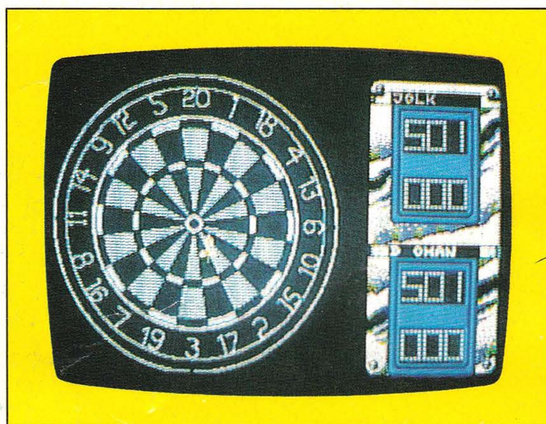


Il nostro amico, protagonista di quella particolare avventura, fa come professione il guardiano notturno in una fabbrica. Abitualmente deve fare il suo giro di ricognizione dei vari settori, dove i congegni sono sempre in funzione, e deve essere molto accorto a non toccare nulla o potrebbe incorrere in incidenti anche mortali. Sembra infatti che sia stato tutto predisposto non a caso per rendere la vita dura al nostro amico, che dovrà superare pavimenti in movimento, raggi elettrici ad alto voltaggio, oggetti che si muovono entrando in collisione con lui. I reparti della fabbrica sono numerosi, ciascuno diverso dal precedente, e il guardiano dovrà di volta in volta, raggiungere l'uscita prima di poter passare a quello successivo. Ovviamente con l'avanzare dei reparti le difficoltà aumenteranno ma il guardiano riuscirà, con il tuo aiuto, a superare i pericoli indenne.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

DARDI

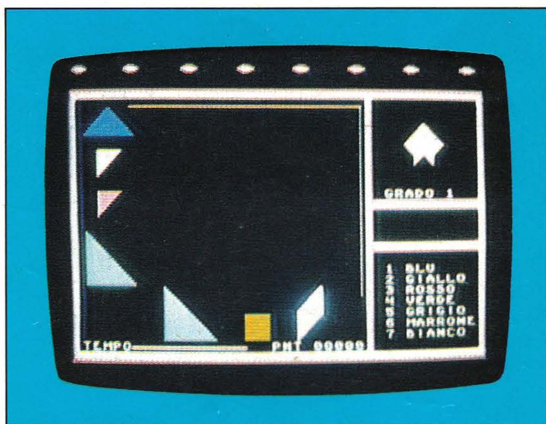


Il gioco delle freccette da noi non è molto diffuso; ma se vi capiterà di recarvi in Scozia o in alcuni villaggi del Galles troverete che in molti pub questo gioco è molto diffuso. È molto semplice, consiste nel colpire un bersaglio diviso in numerosi settori con delle freccette dalle punte metalliche. A seconda del settore che si colpisce si ottengono punteggi differenti. Il nostro gioco prevede diverse soluzioni, ad esempio una gara con un avversario, in questo caso vince chi riesce a raggiungere il punteggio di 500 per primo. Un'altra prevede una specie di solitario (che può però essere giocato anche con degli amici) e lo scopo è colpire con il minor numero di tiri e quindi nel minor tempo possibile i settori dall'1 al 20. Provatelo e vedrete che vi divertirà moltissimo!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FITTING



Un passatempo veramente emozionante è quello che vi viene presentato in questo nuovo gioco. Sul vostro schermo appariranno diverse figure geometriche di colore e forma differente, mentre alla vostra destra in un piccolo riquadro verrà rappresentata una forma geometrica composta da vari segmenti. Voi dovrete scoprire di quali figure è composta e sceglierle di volta in volta premendo il pulsante che rappresenta il colore del segmento scelto: 1 = blu, 2 = giallo, 3 = rosso, 4 = verde, 5 = grigio, 6 = marrone, 7 = bianco. Se avrete scelto il segmento esatto o quello errato, vi verrà indicato dal computer, in una striscia che si trova al di sotto del riquadro. Non dimenticate poi di annotare i codici relativi ai vari livelli cui siete giunti, perché vi potranno essere utili per ricominciare dall'ultimo raggiunto se sarete costretti a smettere, anche se noi pensiamo che il gioco sarà così affascinante da tenervi inchiodati al computer.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco/conferma

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE



CBM 64 HIT PARADE



SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A	COUNTER
1 GNOMI - 2 DOWN	
3 REBEL ROBOT	
4 WEBBER - 5 SUBWAR	
6 WIN - 7 MR. HAWK	
8 KEEP - 9 HIPPO	
10 ABILENE - 11 NINJA	
12 COVO - 13 OLD YETI	
14 MONSTERS - 15 PAINT	

LATO B

LATO B	COUNTER
16 FUNBALL - 17 SOMMOSSA	
18 FUTURE MOTO - 19 DRIVER	
20 LUDO - 21 BREAK!	
22 MAX HERO - 23 MOLECULAR	
24 PRIVATE EYES	
25 BUMMBOMU - 26 SHUTTLE	
27 SHAKER - 28 ROUTE	
29 DARDI - 30 FITTING	

QUESTA CASSETTA E'DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI